Sinclair

ZX SPECTRUM

Userclub

Clubinfo Nr. 9 (102) vom 01. September 1992

Rolf Knorre - Postfach 20 01 02 - 5600 Wuppertal 2
Telefon 0202 / 55 66 89 - Telefax 0202 / 59 47 21
Stadtsparkasse Wuppertal (BLZ 33050000) Kto. 853382

Hallo Freunde,

langsam geht der Sommer dem Ende entgegen.
Mit der dunkleren Jahreszeit hat dann sicher mancher User wieder mehr Zeit für seinen Spectrum, was sich vielleicht auch auf den Umfang unseres Clubinfos auswirkt.

Jetzt aber erst viel Spaß mit dem aktuellen Info.

Rolf Knorre

Manfred Messerschmidt, Wildtaubenweg 64, 7050 Waiblingen,
☎ 07151/22387

Demo's

In den einschlägigen Kreisen der Copmuteranwender hört man immer wieder von Demo's. Was sind Demo's? Demo's sind Prográmmchen bis Megaprogramme, die clevere Programmierer kreieren. Sie demonstrieren die Fähigkeit des Programmierers bzw. des Systems. Demo's besitzen einen reinen Unterhaltungswert. Einige übermitteln Grüße. Andere wiederum brennen ein regelrechtes Feuerwerk an Aktionen mit einem Soundspektakel ab.
Erfreulicher Weise gibt es Leute, die gut programmieren können und sich mit dem Spectrum abgeben. Speziell für den Spectrum existieren Demo's, die alles aus der kleinen Kiste herausquetschen. Viele alte Spectrumhasen haben so etwas mit Sicherheit hoch nicht gesehen.
Annähernd alle Programme sind im 48er Modus programmiert. Jedoch viele nutzen gleichzeitig vom 128er das Soundmodul. Das heißt, wenn man in den vollen Genuß kommen will, benötigt man einen 128er oder einen 48er mit einem angesteckten Interface, das einen 128er Sound simuliert. Die Demo's entschädigen einem auch ohne dem Sound.
Eine recht passable Ansammlung von Demo's konnte ich zusammentragen. Da alle Demo's Tape-Versionen waren, setzte ich sie auf das Opus-System um. Hier baute ich unter anderem den Blockverschieber ein, von welchem ich im Info-Heft 100 berichtete. Als Einstimmung verweise ich auf das Info 101, dort veröffentlichte Herr Halbritter Bilder die aus Demo's stammen.
Mein Angebot: Teile oder die vollständige nachfolgende Auflistung kopierte ich jedem interessierten USER auf das Opus-Disketten-System. Die Kapazität der gesamten Liste umspannt 3 Disketten. Obrigens, alle Demo's sind PD-Programme.
Apropos Kopierdienst. Meines Wissens kopiert Herr Halbritter nicht auf Opus. Mein Vorhaben betrachte ich nicht als Konkurrenz sondern als erweitertes Angebot. Weitere Demo's wurden mir in Aussicht gestellt. Zur gegebener Zeit stocke ich mein Angebot auf.

NAME	KONFIGURATION	LAND	TONUBERTRAG.	SONSTIGES
TMG INTRO1	48er	D		
TMG INTRO2	48er	D		
TMG INTRO3	48er	D		
TMG INTRO4	48er	D		
TMG INTRO5	48er	D		
TMG INTRO6	48er	D	Sound 128	
TMG INTRO7	48er	D	Sound 128	
TMG INTRO8	48er	D	Sound 128	
ZB INTRO 1	48er	D		
ZB INTRO 2	48er	D	Sound 128	

DEMO'S DEMO'S DEMO'S DEMO'S DEMO'S DEMO'S

NAME	KONFIGURATION	LAND	TONUBERTRAG.	SONSTIGES
View Demo	48er	NL	Sound 128	
BSC DEMO	48er	D		
NMI 1 Demo	48er	D		
NMI 2 Demo	48er	D	Sound 128	
NMI 3 Demo	48er	D	Sound 128	9 Nachladeteile
CD Demo	48er	D	Sound 128	
EEL Demo	48er	?	Sound 128	
Hexogen	48er	?	Sound 128	
Silly Demo	48er	NL	Sound 128	
Podperson	48er	NL	Sound 128	
Dynamite	48er	PL	Sound 128	
CS 2	48er	NL	Sound 128	
My Story	48er	?	Sound 128	
Mini	48er	PL	Sound 128	
Note	48er	?		
N Fire	48er	PL	Sound 128	
3D Show	48er	PL	Sound 128	
EL Loco	48er	NL	Sound 128	
Cir 3	48er	D	Sound 128	
Cir 4	48er	D	Sound 128	
Hypersonic	48er	PL	Sound 128	
Ghaza's	48er	GR	Sound 128	
PSB Demo	48er	PL	Sound 128	
Art 1	48er	PL	Sound 128	
Unreal	48er	PL	Sound 128	
Rotation	48er	PL	Sound 128	
Pro Sound	48er	CS	Sound 128	
Crazy	48er	D	Sound 128	
Madness	48er	D	Sound 128	
US Prev	48er	D	Sound 128	
Soporific	48er	D	Sound 128	
Sixth	48er	PL	Sound 128	
Talisman	48er	GB	Sound 128	
Rendez	48er	NL	Sound 128	
Redsec	48er	?	Sound 128	
Signal 3	48er	?	Sound 128	
Twin Demo	48er	CS	Sound 128	
TLD	48er	?	Sound 128	
Lyra 2	48er	PL	Sound 128	9 Nachladeteile
Nano Demo	48er	PL	Sound 128	4 Nachladeteile
Ternimador	48er	D	Sound 128	
Beruska	48er	PL	Sound 128	
Qui Demo	128er	NL	Sound 128	

REINE SOUND DEMOS

Golden Song
Beastmusik
Sabbum
Gazzamus

Manfred Messerschmidt

DEMO'S DEMO'S DEMO'S DEMO'S DEMO'S DEMO'S

Ludwig Halbritter
Augsburger Str. 4
8935 Fischach
Tel.:08236/495

Fischach, 23.08.92

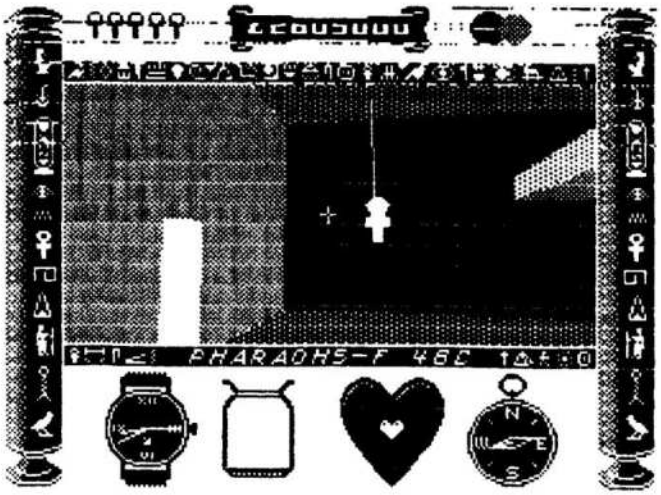
Hallo Spectrumfreunde,

zuerst eine erfreuliche Nachricht von der Firma SOFTWARE CITY aus England. Sie bietet zur Zeit Software zu reduzierten Preisen an. Anstatt 12.99£ bzw. 11.99£ bezahlt man nur noch 8.99£, für 10.99£ bzw. 9.99£ bezahlt man nur noch 7.50£. Da kann ich nur sagen: "Zugreifen, Leute"!

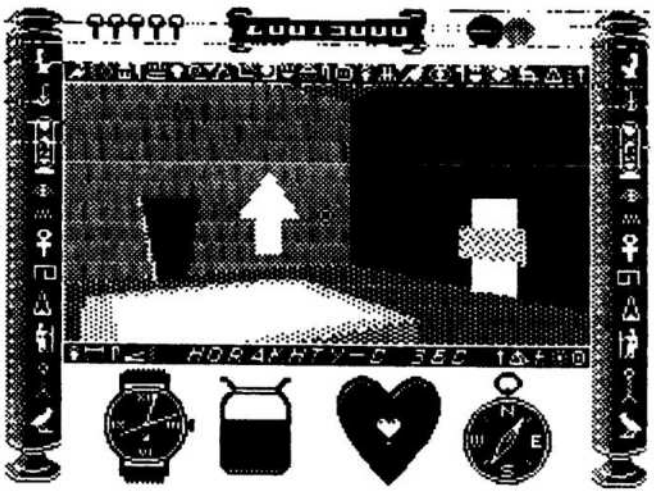
Hallo Kurt Patzwall! Das von Dir gesuchte Programm befindet sich leider nicht in der PD-Bibliothek. Ein solches Programm kenne ich auch nicht.

Um das Sommerloch zu füllen, stelle ich TOTAL ECLIPSE vor, ein Programm, das mich längere Zeit beschäftigt und fasziniert hat. Es handelt sich dabei um ein 3D-Grafikadventure, wobei kein Text eingegeben werden muß, sondern durch anschiessen (anklicken) bestimmter Symbole verschiedene Aufgaben gelöst werden können.
Die Aufgabe: Man muß innerhalb von 2 Stunden die Grabkammer des Sonnengottes Re in der Spitze einer Pyramide erreichen und den darin befindlichen Schrein zerstören, ansonsten wird bei einer totalen Sonnenfinsternis die Erde zerstört.
Um die Grabkammer zu erreichen, müssen verschlossene Türen geöffnet, Geheimgänge gefunden, Fallen umgangen und Hindernisse überwunden werden. Zur Verfügung hat man einen Revolver (zum Anklicken der Symbole), eine Wasserflasche die immer gefüllt sein sollte, einen Kompass und eine Uhr.

Unten im Bild sieht man die Uhr, die leere Wasserflasche , ein Herz (der Herzschlag sollte immer langsam sein) und einen Kompass.
Von der Decke hängt ein Henkelkreuz, dies wird zum öffnen verschlossener Türen benötigt. Wie erreicht man allerdings dieses Henkelkreuz?
Hier ist die Lösung noch recht einfach, man hat doch einen Revolver zur Verfügung.

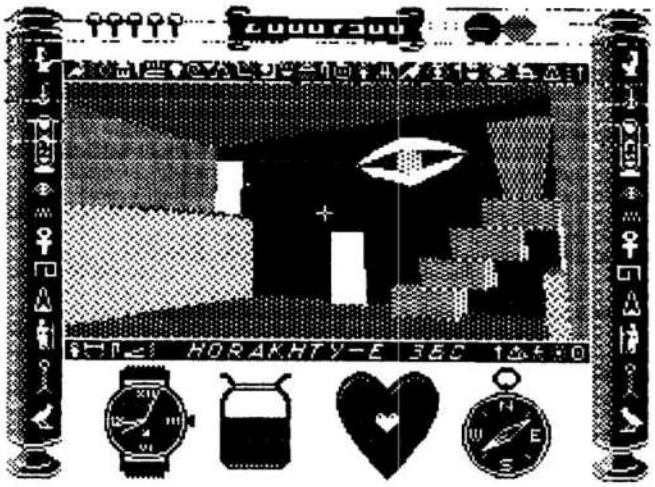


Gesehen wird ein Raum aus der Perspektive einer Person, die sich im Raum befindet. Man kann dabei nach oben oder unten blicken, sich drehen, normal in verschiedenen Schrittlängen gehen oder sich auf den Knien fortbewegen.



Die Tür rechts kann mit einem Henkelkreuz geöffnet werden. Wie ist aber die schwarze Tür zu öffnen? Sollte man den weißen Pfeil anschießen? Was passiert darauf und wo? Wasser kann aus dem Becken in der Mitte des Raumes geschöpft werden. Wo befindet sich aber das nächste Wasserbecken?

Hier stellt sich ebenfalls die Frage, wie die Tür oberhalb der Treppe geöffnet werden kann. Was passiert nach dem Anklicken des Auges? Wie erreicht man die Tür links oben, was verbirgt sich dort?



Fast in jedem Raum tauchen neue Aufgaben oder Fragen auf. Zusammenhänge werden erst nach und nach entschlüsselt. Die gefundenen Henkelkreuze reichen nicht aus um alle Türen zu öffnen. So gibt es nur einen richtigen Weg durch das Gewirr der Räume bis zur Grabkammer, wobei viele Umwege gegangen werden müssen. Steht man dann endlich in der Grabkammer, so erwartet einen eine letzte überraschung.
Alles in allem ist TOTAL ECLIPSE ein hervorragendes Programm, das einen lange beschäftigt und immer wieder aufs Neue herausfordert.
Wer Interesse an diesem Programm hat, kann es bei mir gegen ein ähnliches Programm eintauschen.

Ich würde es begrüßen, wenn auch andere Clubmitglieder Programme im Info vorstellen. Dadurch wird man auf gute Programme aufmerksam gemacht und unser Info erhält mehr Umfang und wird attraktiver.

Zum Abschluß noch eine Frage. Mit welchem Programm habe ich diesen Beitrag zu Papier gebracht? Mit DTP oder einem ähnlichen Programm? Weit gefehlt! Benutzt habe ich TASWORD II und HARDCOPY (von mir im letzten Info vorgestellt). Man kann also auf ganz einfache Weise Text und Grafik kombinieren.

Viele Grüße

Hubert Kracher
Kirchdorfer Str. 5
8201 Großholzhausen

****
* DOUBLE 'H' SOFTWARE *
****

Harald Lack
Heidenauer Str. 5
8201 Raubling

Liebe Mit-User!!

Wie neulich versprochen, gibt es heute den zum Assemblerlisting benötigten Dezimal-Dump und die dazu gehörende Laderoutine. Weil das alles etwas länger ist, soll es auch sofort losgehen.

Ladeschleife:
```
10 LET summe = 0
20 INPUT "startadresse: ";a
30 FOR b = 0 TO 63
40 INPUT "> ";c
50 POKE a+b,c
60 LET summe = summe + c
70 NEXT b
80 PRINT summe;" richtig?"
90 PAUSE 0: RUN
```

DEZ.DUMP Version 1.4 (c) Volker Ziegler
Adresse: von 64000 - 64728 / 12 Blöcke

BLOCK 1

64000	62	27	50	30	92	33	17	250
64008	17	208	92	1	5	0	237	176
64016	201	23	250	8	0	83	0	205
64024	3	11	254	13	204	213	250	254
64032	16	218	244	9	254	22	218	219
64040	250	254	24	218	228	250	254	165
64048	210	244	9	197	1	153	250	254
64056	144	48	48	229	30	0	31	203

CHECKSUMME = 8163

BLOCK 2

64064	19	135	111	38	0	41	41	9
64072	175	187	17	244	91	213	6	8
64080	40	12	126	135	135	135	135	18
64088	35	19	16	246	24	8	126	230
64096	240	18	35	19	16	248	221	225
64104	225	24	18	237	75	123	92	214
64112	144	235	38	0	111	41	41	41
64120	9	229	221	225	235	193	121	61

CHECKSUMME = 6750

BLOCK 3

64128	32	13	5	14	33	205	85	12
64136	17	208	92	237	83	81	92	197
64144	229	58	22	250	79	6	8	58
64152	145	92	31	30	255	56	1	28
64160	31	31	159	230	240	221	174	0
64168	87	175	185	62	15	40	8	122
64176	15	15	15	15	87	62	240	179
64184	166	178	119	221	35	36	16	215

CHECKSUMME = 6148

BLOCK 4

64192	37	205	219	11	62	255	169	50
64200	22	250	175	185	225	193	40	2
64208	35	13	195	220	10	33	22	250
64216	54	0	201	17	241	250	50	14
64224	92	195	128	10	17	233	250	24
64232	245	17	241	250	50	15	92	24
64240	240	17	23	250	205	128	10	42
64248	14	92	87	125	254	22	218	17

```
CHECKSUMME = 7332
------------------------------------------------------------
BLOCK 5
64256    34    32    12    68   175   203    26    23
64264    50    22   250    74   195   155    10    84
64272   205     3    11    62    24   144    71    24
64280   235     0     2     2     2     2     0     2
64288     0     0    85    87     5     5     7     5
64296     0     0    36   116    65   114    20   113
64304    33     0    34    84    32    96   176   240
64312     0     0    36    66    66    66    66    36
CHECKSUMME = 3891
------------------------------------------------------------
BLOCK 6
64320     0     0     0    82    34   119    34    82
64328     0     0     0     0     0     7    32    32
64336    64     0     1     1     2     2   100   100
64344     0     0    34   118    82    82   114    39
64352     0     0    38    81    22    33    65   118
64360     0     0    23    52    86    81   113    22
64368     0     0    55    65    98    82    84    36
64376     0     0    34    85    37    83    81    38
CHECKSUMME = 2673
------------------------------------------------------------
BLOCK 7
64384     0     0     0     2    32     0     2    34
64392     4     0     0    16    39    64    39    16
64400     0     0     2    69    33    18    32    66
64408     0     0    98   245   213   167   133   117
64416     0     0    98    85   100    84    85    98
64424     0     0   103    84    86    84    84   103
64432     0     0   114    69   116    71    69    66
64440     0     0    87    82   114    82    82    87
CHECKSUMME = 3574
------------------------------------------------------------
BLOCK 8
64448     0     0    21    21    22    86    85    37
64456     0     0    69    71    71    71    69   117
64464     0     0   114    85    85    85    85    82
64472     0     0   103    85    85   101    71    71
64480     1     0   115    84    82    97    97    86
64488     0     0   117    37    37    37    37    39
64496     0     0    85    87    87    87    87    34
64504     0     0    85    85    37    34    82    82
CHECKSUMME = 3530
------------------------------------------------------------
BLOCK 9
64512     0     0   119    20    36    36    68   119
64520     0     0     7    65    97    33    49    23
64528     0     0    32   112    32    32    32    32
64536    15     0    32    86    65   247    69   247
64544     0     0    64    67   100    84    84    99
64552     0     0    16    18    53    86    84    51
64560     0     0    48    67   101    69    67    65
64568     6     0    66    64   102    82    82    87
CHECKSUMME = 3417
------------------------------------------------------------
BLOCK 10
64576     0     0    20     5    22    22    21    85
64584    32     0    64    69    71    71    71    53
64592     0     0     0    98    85    85    85    82
64600     0     0     0    99    85    85    99    65
64608    65     0     0    51    68    66    65    70
64616     0     0    32   117    37    37    37    23
64624     0     0     0    85    87    87    87    34
64632     0     0     0    85    85    37    83    81
```

```
CHECKSUMME = 2893
------------------------------------------------------------
BLOCK 11
64640     6     0     3   114    20    34    66   115
64648     0     0    38    34    33    34    34    38
64656     0     6    88   171    10    11     8     9
64664     6     3     3     3     3     0     0     0
64672     0   207   207   207   207     0     0     0
64680     0     3     3     3     3    51    51    51
64688    51   207   207   207   207    51    51    51
64696    51    18    53   114   240   112    50    21
CHECKSUMME = 3574
------------------------------------------------------------
BLOCK 12
64704     2     2     2     2    47    82    34     2
64712     2   255    25    25    25    25    25    25
64720    31   136   140   142   143   142   140   136
64728   240
CHECKSUMME = 1830
------------------------------------------------------------
```

Soweit also der Dezimal-Dump für die 48K-Version. Viel Spaß beim Eintippen und damit bis zum nächstenmal.....

Mario Buschbell
Große Bruchstr. 13
D-4060 Viersen 1

Tel.:
0 21 81 / 69 61 38
0 21 62 / 12 98 7

Viersen, den 21.08.92

Sehr geehrte Damen und Herren,

Ich besitze einen alten Sinclair ZX-Spectrum 48K mit defekter Hauptplatine und gebrochener Tastaturfolie und suche auf diesem Weg dringend nach Ersatzteilen.

a) - 48K Hauptplatine
- Tastaturfolie oder Aufsatztastatur

oder

b) - Funktionsfähiger ZX Spectrum 48K oder Spectrum PLUS 48K

und

d) - Reparaturadressen, Händleradressen, Kontakte zu ZX Usern

Mit freundlichen Grüßen

M. Buschbell

Klaus Gürtler
Rudolf-Breitscheid-Str.46
O-6902 Jena-Lobeda

Hallo Spectrumfreunde !

Zunächst möchte ich mich entschuldigen, daß in der Artikelfolge eine Sommerlücke entstanden ist. Urlaub und dienstliche Verpflichtungen hatten erst einmal den Vorrang. Eigentlich wollte ich mit diesem Teil den Artikel abschließen. Es hat sich jedoch herausgestellt, daß die Beschreibung zu artbd2 umfangreicher wird als ich zunächst dachte. So wird es also noch einen Teil 6 geben.

Im Teil 4 waren wir soweit gekommen, daß der Maschinencode artbd2 in den Speicher ab Adresse #F800 geladen wurde und von artbd1 aus (im Speicher ab 24170) zum Eintrittspunkt von artbd2 (#F802) verzweigt wurde. Listing 19 zeigt den Maschinencode von artbd2. In den Zeilen 110 bis 470 werden symbolischen Konstanten Werte zugewiesen, die dann im eigentlichen Programm benutzt werden. In Zeile 510 wird durch ORG #F800 die Anfangsadresse von artbd2 vereinbart. Die ersten 2 Bytes (#55 und #AA) sind die im Teil 4 schon erwähnten Kontrollbytes. Ab dem Eintrittspunkt ENTRY (Zeile 550) muß zunächst die Art des Diskettenbefehls ermittelt werden. Das geschieht, wie schon im Teil 4 beschrieben, indem bestimmte Bytes des Spectrum-Bildspeichers (ab 16384) ausgelesen werden und überprüft wird, ob bestimmte Pixel gesetzt oder rückgesetzt sind. Art-Studio-User wissen, daß der ausgewählte Befehl im Filefenster invers dargestellt wird. Dies wird als Kriterium zur Befehlserkennung in artbd2 genutzt. Teilweise müssen mehrere Tests durchgeführt werden, da die beiden Fenster für Bildfiles und für Fontfiles nicht übereinander liegen, also nicht an der gleichen Stelle im Bild zu sehen sind. Auch muß berücksichtigt werden, daß alle Pixel in der Umgebung des Fensters gesetzt sein könnten, also die Umgebung des Fensters komplett schwarz (bei einem schwarz-weiß Bild) sein könnte.

Dies ist zum Beispiel der Fall, wenn das Programm durch die Zeilen 630 bis 690 läuft. Der Test in den Zeilen 560/570 ist also nur eine Vorentscheidung und muß in den Zeilen 630 bis 690 weiter präzisiert werden.

Bis einschließlich Zeile 990 hat das Programm die Auswahl getroffen, um welchen Diskettenbefehl es sich handelt. Sollte, was eigentlich nicht vorkommen kann, kein Diskettenbefehl zu ermitteln sein, so wird in Zeile 870 mit RET NC zu artbd1 zurückgekehrt.

Folgende Ansprungmöglichkeiten können ausgewählt werden :

Ansprungmarke	Zeile Nr.	Kommentar
FILOAD	1180	Bildfile laden
FISAVE	1010	Bildfile speichern
FIMERGE	1360	Bildfile mergen
FOLOAD	1230	Fontfile laden
FOSAVE	1040	Fontfile speichern

Beginnen wir mit dem Abspeichern. Für das Abspeichern eines Bildfiles oder eines Fontfiles kann im Prinzip das gleiche Programm genutzt werden. Die Eingangsparameter müssen nur vorher spezifisch für Bild oder Font gesetzt werden. Das geschieht in Zeile 1010 durch das Unterprogramm SCRPAR

(Screenparameter) und in Zeile 1040 durch das Unterprogramm FONPAR (Fontparameter). Danach laufen beide Programme ab Zeile 1060 (Marke SAVE) gemeinsam weiter. Das Laden der Parameter für Screen (ab Zeile 1750) und für Font (ab Zeile 1810) erfolgt so, daß in die beiden Speicherzellen MERK1 und MERK1+1 die Anfangsadresse des abzuspeichernden Speicherbereichs und in die Speicherzellen MERK2 und MERK2+1 die Länge des abzuspeichernden Speicherbereichs eingetragen werden.

Ab der Marke SAVE geht es nun weiter. Es wird zunächst das Unterprogramm CAT aufgerufen, was den Bildschirm löscht und den Diskettenkatalog anzeigt. Das ist notwendig, da es erstens keinen extra CAT-Befehl aus dem Filefenster gibt und man 2. dadurch die Filenamen der schon vorhandenen Files angezeigt bekommt und so die Entscheidung für einen neuen Filenamen leichter fällt.

Nach der Kataloganzeige wird durch die Befehle in den Zeilen 1070 und 1080 der Basicbefehl PAUSE 0 simuliert, damit das Katalogbild permanent angezeigt wird. Wie bekannt, muß der Befehl PAUSE 0 mit einer beliebigen Taste quittiert werden.

In Zeile 1090 wird das Unterprogramm INPUT aufgerufen. Hier muß der neue Filename eingegeben werden. Schauen wir uns das etwas näher an. Es beginnt ab Zeile 2110. Ich habe hierzu eine Routine zur Filenamenseingabe aus dem Hauptmaschinencode von Art-Studio verwendet. Dieser Programmteil ist dort kein Unterprogramm. Um es von artbd2 aus nutzen zu können, muß an das Ende dieses Programmteils der Befehl RET gesetzt werden. Dies geschieht, indem in Zeile 2110 das Register A mit C9, dem Code für RET, geladen wird und dieser Wert an die Speicherstelle #93D4 , was der Endpunkt der Filenamenseingaberoutine ist, gepoked wird. Der Aufruf des Programms für die Filenamenseingabe muß mit A=0 erfolgen (Zeilen 2130/2140). Der einzugebende Filename wird in diesem Programmteil des Art-Studio-Hauptmaschinencodes ab der Speicheradresse #9621 gespeichert. Nach der Namenseingabe muß an die Speicherzelle, an die der Wert #C9 gepoked wurde, wieder der Originalwert (#CA) gepoked werden (Zeilen 2150/2160). In Zeile 2170 geht es mit RET wieder zurück zum Programmteil SAVE zurZeile 1100.

Dort wird jetzt das erste Zeichen des Filenamens getestet. Handelt es sich um ein Leerzeichen, so wird das SAVEN abgebrochen (Zeilen 1120 und 1140). Ein Leerzeichen liegt dann vor, wenn man als erstes Zeichen des Filenamens ein Leerzeichen eingibt oder nur ENTER drückt bei der Filenamenseingabe. Was hat das für einen Sinn ? Man kann dadurch den SAVE-Vorgang abbrechen, wenn man nur das Inhaltsverzeichnis der Diskette sehen wollte.

Wurde ein Filename eingegeben (das erste Zeichen ist SPACE), wird die eigentliche Speicherroutine im Unterprogramm BDSAVE aufgerufen. BDSAVE beginnt ab Zeile 1960. Die Zeilen 1960 bis 1990 schalten Beta-Disk ein und führen eine Initialisierung des Beta-Disk-Controllers durch. In den Zeilen 2000 bis 2040 wird der Filename geholt und der Filetyp "C" für Code in die entsprechenden Beta-Disk-Systemvariablen eingetragen.

In den Zeilen 2050 bis 2090 werden die in MERK1 und MERK2 gespeicherten Fileparameter zurückgeholt und der eigentliche Beta-Disk-SAVE Vorgang ausgelöst (Zeile 2080). In Zeile 2090 geht es zurück zum Programm SAVE zur Zeile 1140 und von dort geht es zurück zu artbd1. Damit ist der gesamte Speichervorgang abgeschlossen.

Das nächste Mal geht es mit einer Beschreibung der LOAD-Befehle und des MERGE-Befehls sowie einer Kurzbedienungsanleitung mit diesem Artikel zu Ende.

Soviel für heute. Tschüß und **immer ein Bit in Reserve**

Euer Klaus

```
                    10 ;*************************
                    20 ;*         artbd2          *
                    30 ;*       ART STUDIO        *
                    40 ;*       Erweiterung       *
                    50 ;*      fuer Beta Disk     *
                    60 ;*         Teil 2          *
                    70 ;*************************
                    80
                    90 ;Stand 19.12.91
                   100
468E                110 TLFISF EQU  18062          ;Tape Load File
                   120                             ;oder  Save Font
46CE                130 TVFILF EQU  18126          ;Tape Verify File
                   140                             ;oder  Load Font
4E2E                150 TMFIVF EQU  20014          ;Tape Merge File
                   160                             ;oder  Verify Font
41CF                170 DLFIBF EQU  16847          ;Disk Load File
                   180                             ;oder schwarze Umgebung bei
                   185                             ;Font-Filefenster
4A02                190 DLF    EQU  18946          ;Disk Load Font
4A62                200 DSF1   EQU  19042          ;Disk Save Font 1
4A4B                210 DSF2   EQU  19019          ;Disk Save Font 2
492F                220 DSFIBF EQU  18735          ;Disk Save File oder
                   230                             ;schwarze Umgebung bei
                   235                             ;Font-Filefenster
498F                240 DMFIBF EQU  18831          ;Disk Merge File oder
                   250                             ;schwarze Umgebung bei
                   260                             ;Font-Filefenster
3C06                270 BDON   EQU  #3C06          ;Beta-Disk (BD)  einschalten
3BFD                280 BDFKT  EQU  #3BFD          ;BD Funktionsaufruf
5D0F                290 FILENR EQU  #5D0F          ;BD Systemvariable Filenummer
FBFE                300 MERK1  EQU  #FBFE          ;Zwischenspeicher 1
FBFC                310 MERK2  EQU  #FBFC          ;Zwischenspeicher 2
1F3D                320 PAUSE  EQU  #1F3D          ;PAUSE Befehl
9621                330 FINAME EQU  #9621          ;Filename in ART-Studio
5CE5                340 BDTYP  EQU  #5CE5          ;BD Systemvariable Filetyp
4000                350 SCR1   EQU  16384          ;Spectrum Screen
5F00                360 SCR2   EQU  24320          ;2.Screen ART-Studio
1B00                370 SCRLEN EQU  6912           ;Screenlänge
7C00                380 FONT   EQU  31744          ;Font in ART-Studio
0300                390 FONTLE EQU  768            ;Fontlänge
0000                400 INIT   EQU  0              ;BD initialisieren
0013                410 GETNAM EQU  19             ;BD Filename holen
000A                420 SEARCH EQU  10             ;Filenummer  suchen
0012                430 ERAFKT EQU  18             ;File löschen
000B                440 SAVFKT EQU  11             ;File Speichern
0007                450 CATFKT EQU  7              ;CAT Files
000E                460 LOAFKT EQU  14             ;File Load
0D6B                470 CLS    EQU  #D6B           ;Clear Screen
                   480
                   490
                   500
F800                510        ORG  #F800
                   520
F800 55             530        DEFB #55            ;2 Kontrollbytes
F801 AA             540        DEFB #AA
F802 3ACF41         550 ENTRY  LD   A,(DLFIBF)     ;Ermittlung des
```

```
F805 17          560         RLA  ;              ;Disk-Befehls
F806 300E        570         JR   NC,NEXT1       ;weiter suchen
                 580
                 590 ;es kann Disk Load File
                 600 ;sein oder Fontbefehl
                 610 ;und  schwarze Umgebungbung
                 620
F808 3A024A      630         LD   A,(DLF)
F80B 1F          640         RRA
F80C 3856        650         JR   C,FOLOAD       ;Font LOAD
F80E 3A624A      660         LD   A,(DSF1)
F811 1F          670         RRA
F812 382E        680         JR   C,FOSAVE       ;Font Save
F814 1846        690         JR   FILOAD         ;Screen Load
F816 3A2F49      700 NEXT1   LD   A,(DSFIBF)
F819 17          710         RLA
F81A 300E        720         JR   NC,NEXT2
                 730
                 740 ;es kann Disk Save File
                 750 ;sein oder Fontbefehl und
                 760 ;schwarze Umgebung
                 770
F81C 3A024A      780         LD   A,(DLF)
F81F 17          790         RLA
F820 3842        800         JR   C,FOLOAD       ;Font LOAD
F822 3A624A      810         LD   A,(DSF1)
F825 1F          820         RRA
F826 381A        830         JR   C,FOSAVE       ;Font SAVE
F828 1813        840         JR   FISAVE         ;Screen SAVE
F82A 3A8F49      850 NEXT2   LD   A,(DMFIBF)
F82D 17          860         RLA
F82E D0          870         RET  NC             ;nichts gefunden
                 880
                 890 ;es kann Disk Merge File
                 900 ;sein oder Fontbefehl mit
                 910 ;schwarzer Umgebung
                 920
F82F 3A024A      930         LD   A,(DLF)
F832 1F          940         RRA
F833 382F        950         JR   C,FOLOAD       ;Font LOAD
F835 3A4B4A      960         LD   A,(DSF2)
F838 1F          970         RRA
F839 3807        980         JR   C,FOSAVE       ;Font SAVE
F83B 1844        990         JR   FIMERG         ;Screen MERGE
                1000
F83D CDDCF8     1010 FISAVE  CALL SCRPAR         ;2.Screen
F840 1803       1020         JR   SAVE
                1030
F842 CDEAF8     1040 FOSAVE  CALL FONPAR         ;Adresse Font
                1050
F845 CDF8F8     1060 SAVE    CALL CAT
F848 010000     1070         LD   BC,0           ;Pause 0
F84B CD3D1F     1080         CALL PAUSE
F84E CD2CF9     1090         CALL INPUT          ;Input Filename
F851 3A2196     1100         LD   A,(FINAME)
F854 FE20       1110         CP   " "            ;nur ENTER ?
F856 2803       1120         JR   Z,SARET
```

```
F858 CD09F9    1130         CALL BDSAVE
F85B C9        1140 SARET   RET
               1150
               1160
               1170
F85C CDA1F8    1180 FILOAD  CALL DUMP          ;Sicherheitsfile
               1190                            ;sdmp.art
F85F CDDCF8    1200         CALL SCRPAR
F862 1803      1210         JR   LOAD
               1220
F864 CDEAF8    1230 FOLOAD  CALL FONPAR
               1240
F867 CDF8F8    1250 LOAD    CALL CAT
F86A 010000    1260         LD   BC,0          ;Pause 0
F86D CD3D1F    1270         CALL PAUSE
F870 CD2CF9    1280         CALL INPUT         ;Input Filename
F873 3A2196    1290         LD   A,(FINAME)
F876 FE20      1300         CP   " "           ;nur ENTER ?
F878 2806      1310         JR   Z,LORET
F87A CD6B0D    1320         CALL CLS
F87D CD3BF9    1330         CALL BDLOAD
F880 C9        1340 LORET   RET
               1350
F881 CDA1F8    1360 FIMERG  CALL DUMP          ;Sicherheitsfile
               1370                            ;sdmp.art
F884 210040    1380         LD   HL,SCR1
F887 CDDFF8    1390         CALL SCRPA1
F88A CDF8F8    1400 MERGE   CALL CAT
F88D 010000    1410         LD   BC,0          ;Pause 0
F890 CD3D1F    1420         CALL PAUSE
F893 CD2CF9    1430         CALL INPUT         ;Input Filename
F896 3A2196    1440         LD   A,(FINAME)
F899 FE20      1450         CP   " "           ;nur ENTER ?
F89B 2803      1460         JR   Z,MERET
F89D CD63F9    1470         CALL BDMERG
F8A0 C9        1480 MERET   RET
               1490
F8A1 CD063C    1500 DUMP    CALL BDON          ;BD einschalten
F8A4 E5        1510         PUSH HL
F8A5 0E00      1520         LD   C,INIT        ;BD initialisieren
F8A7 CDFD3B    1530         CALL BDFKT
F8AA 217DF9    1540         LD   HL,SDMP
F8AD 0E13      1550         LD   C,GETNAM      ;Name nach 5CDD
F8AF CDFD3B    1560         CALL BDFKT
F8B2 0E0A      1570         LD   C,SEARCH      ;File suchen
F8B4 CDFD3B    1580         CALL BDFKT
F8B7 3A0F5D    1590         LD   A,(FILENR)
F8BA FEFF      1600         CP   #FF           ;vorhanden ?
F8BC 280D      1610         JR   Z,SADUMP
F8BE 217DF9    1620         LD   HL,SDMP       ;ja loeschen !
F8C1 0E13      1630         LD   C,GETNAM      ;Name nach 5CDD
F8C3 CDFD3B    1640         CALL BDFKT
F8C6 0E12      1650         LD   C,ERAFKT      ;ERASE File
F8C8 CDFD3B    1660         CALL BDFKT
F8CB 217DF9    1670 SADUMP  LD   HL,SDMP
F8CE 0E13      1680         LD   C,GETNAM      ;Name nach 5CDD
F8D0 CDFD3B    1690         CALL BDFKT
```

```
F8D3 CDDCF8     1700          CALL SCRPAR
F8D6 0E0B       1710          LD   C,SAVFKT      ;SAVE File
F8D8 CDFD3B     1720          CALL BDFKT
F8DB C9         1730          RET
                1740
F8DC 21005F     1750 SCRPAR   LD   HL,SCR2       ;2.Screen
F8DF 11001B     1760 SCRPA1   LD   DE,SCRLEN     ;Screenlänge
F8E2 22FEFB     1770          LD   (MERK1),HL
F8E5 ED53FCFB   1780          LD   (MERK2),DE
F8E9 C9         1790          RET
                1800
F8EA 21007C     1810 FONPAR   LD   HL,FONT       ;Adresse Font
F8ED 110003     1820          LD   DE,FONTLE     ;Fontlänge
F8F0 22FEFB     1830          LD   (MERK1),HL
F8F3 ED53FCFB   1840          LD   (MERK2),DE
F8F7 C9         1850          RET
                1860
F8F8 CD063C     1870 CAT      CALL BDON
F8FB E5         1880          PUSH HL
F8FC 0E00       1890          LD   C,INIT
F8FE CDFD3B     1900          CALL BDFKT
F901 3E02       1910          LD   A,2
F903 0E07       1920          LD   C,CATFKT      ;Funktion CAT
F905 CDFD3B     1930          CALL BDFKT
F908 C9         1940          RET
                1950
F909 CD063C     1960 BDSAVE   CALL BDON
F90C E5         1970          PUSH HL
F90D 0E00       1980          LD   C,INIT
F90F CDFD3B     1990          CALL BDFKT
F912 212196     2000          LD   HL,FINAME
F915 0E13       2010          LD   C,GETNAM
F917 CDFD3B     2020          CALL BDFKT
F91A 3E43       2030          LD   A,"C"         ;Filetyp Code
F91C 32E55C     2040          LD   (BDTYP),A
F91F ED5BFCFB   2050          LD   DE,(MERK2)
F923 2AFEFB     2060          LD   HL,(MERK1)
F926 0E0B       2070          LD   C,SAVFKT      ;SAVE File
F928 CDFD3B     2080          CALL BDFKT
F92B C9         2090          RET
                2100
F92C 3EC9       2110 INPUT    LD   A,#C9         ;RET
F92E 32D493     2120          LD   (#93D4),A
F931 AF         2130          XOR  A
F932 CDB193     2140          CALL #93B1
F935 3ECA       2150          LD   A,#CA         ;JP Z,...
F937 32D493     2160          LD   (#93D4),A
F93A C9         2170          RET
                2180
F93B CD063C     2190 BDLOAD   CALL BDON
F93E E5         2200          PUSH HL
F93F 0E00       2210          LD   C,INIT
F941 CDFD3B     2220          CALL BDFKT
F944 212196     2230          LD   HL,FINAME
F947 0E13       2240          LD   C,GETNAM
F949 CDFD3B     2250          CALL BDFKT
```

```
F94C 3E43       2260         LD   A,"C"          ;Filetyp Code
F94E 32E55C     2270         LD   (BDTYP),A
F951 ED5BFCFB   2280         LD   DE,(MERK2)
F955 2AFEFB     2290         LD   HL,(MERK1)
F958 0E0E       2300         LD   C,LOAFKT       ;LOAD File
F95A AF         2310         XOR  A
F95B 32105D     2320         LD   (#5D10),A
F95E 3C         2330         INC  A
F95F CDFD3B     2340         CALL BDFKT
F962 C9         2350         RET
                2360
F963 CD6B0D     2370 BDMERG  CALL CLS            ;laden
F966 CD3BF9     2380         CALL BDLOAD         ;nach 16384
F969 21005F     2390         LD   HL,SCR2
F96C 110040     2400         LD   DE,SCR1
F96F 01001B     2410         LD   BC,SCRLEN
F972 1A         2420 BDME1   LD   A,(DE)
F973 B6         2430         OR   (HL)           ;mergen
F974 77         2440         LD   (HL),A
F975 23         2450         INC  HL
F976 13         2460         INC  DE
F977 0B         2470         DEC  BC
F978 78         2480         LD   A,B
F979 B1         2490         OR   C
F97A 20F6       2500         JR   NZ,BDME1
F97C C9         2510         RET
                2520
                2530
                2540
F97D 73646D70   2550 SDMP    DEFM "sdmp.art"
F985 43         2560         DEFB "C"
                2570
```

```
BDFKT   3BFD    BDLOAD  F93B    BDME1   F972    BDMERG  F963
BDON    3C06    BDSAVE  F909    BDTYP   5CE5    CAT     F8F8
CATFKT  0007    CLS     0D6B    DLF     4A02    DLFIBF  41CF
DMFIBF  498F    DSF1    4A62    DSF2    4A4B    DSFIBF  492F
DUMP    F8A1    ENTRY   F802    ERAFKT  0012    FILENR  5D0F
FILOAD  F85C    FIMERG  F881    FINAME  9621    FISAVE  F83D
FOLOAD  F864    FONPAR  F8EA    FONT    7C00    FONTLE  0300
FOSAVE  F842    GETNAM  0013    INIT    0000    INPUT   F92C
LOAD    F867    LOAFKT  000E    LORET   F880    MERET   F8A0
MERGE   F88A    MERK1   FBFE    MERK2   FBFC    NEXT1   F816
NEXT2   F82A    PAUSE   1F3D    SADUMP  F8CB    SARET   F85B
SAVE    F845    SAVFKT  000B    SCR1    4000    SCR2    5F00
SCRLEN  1B00    SCRPA1  F8DF    SCRPAR  F8DC    SDMP    F97D
SEARCH  000A    TLFISF  468E    TMFIVF  4E2E    TVFILF  46CE
```

Richard Raddatz
Pfarrgasse 5
7050 Waiblingen,den 8.8.1992
Telefon : 07151 / 56 33 77

Spectrum Club
Rolf Knorre
Postfach 20 01 02

5600 Wuppertal 2

Hallo Spectrum-Hacker !

Habe durch Zufall,den Artikel (Seite 12 / Nr.100) von Fritz-J. C. gelesen.

Das einfache Disketten höher Formatiert werden können,ist ja seit über 10 Jahren bekannt !!!!!!
Früher haben einige 360 k Disketten für 720 k Laufwerke genommen Z.B. 2D Disketten als 2DD Disketten verwendet.Heute werden DD-Disketten als HD-Disketten verwendet !! Wohl ein Neuling,auf dem Computer Sektor ??? Die 3 1/2 Zoll 2D-Disketten,gibt es seit Jahren nicht mehr zu kaufen.(Habe eine 5 1/4 Zoll Diskette gefunden,die als 2D bezeichnet wird,die normalerweise (2mal 80 Track`s) als 2 DD richtiger bezeichnet werden müßte ! Selbst die Hersteller blicken nicht 100 % durch !)

Außer noch einseitige Disketten (1 mal 80 Track)
Das einseitige Disketten,als Zweiseitige verwendet werden können, ist auch Schnee von gestern !

Als Disketten-Spezialist (Vergleicht meine Umfrage vor 3 bis 4 Jahren) möchte ich einen Fehler berichtigen ! Fritz schreibt,daß der Zugriff der zweite Seite verweigert wird.Leider stimmt das nicht.Bei meinem Atari habe ich ein gutes HD-Laufwerk.
Mit dem ich ohne Probleme bis 83 Track`s ohne ERROS formatieren kann.Das HD-Erkennungs-Loch,hat die Aufgabe HD-Disketten zu erkennen.Durch eine Lichtschranke.(Bei meinem HD-Laufwerk wenigstens).Bei meinem System,wird die Tackfrequenz von 8 auf 16 MHz erhöht.Dadurch bekomme ich auf eine HD-Diskette,die doppelte Sektorenzahl.

Selbstverständlich habe ich den Trick auch ausprobiert.
Habe bei einer 2 DD-Diskette ein Loch gebort.Wenn allerdings Bohrspäne in den Diskettenschacht kommen,kann unter umständen die Diskette oder der Schreib- und Lesekopf kaputt gehen.
Selber habe ich die friesierte (HD)-Diskette auf 1.725440 MByts formatieren können.Ohne ERRO`s ! Bei 81 Track`s.
Beim VERYFIVE (oder SCAN) hat der Atari 1 Min. 21,53 Sekunden gebraucht.Bei einer richtigen HD-Diskette habe ich 1 Min. und 12,59 Sekunden gemessen.Den Unterschied,kommt von Probleme mit einigen Sektoren.Der Lesekopf hatte 2 bis 3 mal lesen müßen !

Daher Vorsicht,normale Disketten als HD-Disketten zu verwenden !!
Schon damals konnte ich bei meiner Disketten-Umfrage nachweisen,
(und durch eigene Test`s bestätigt),daß bei Einseitige
Disketten eventuell Probleme gibt,wenn man die Einseitige
als Zweiseitig verwendet ! Wenn man Glück hat,sind von 100
Disketten nur eine oder zwei dabei,die man nicht Zweiseitig
ohne ERRO`s formatieren kann.Kommt natürlich auf die Disketten-
Qualität an.(Wieso kostet ein Daimler mehr,als ein Trabbi ??
Beide Autos fahren doch ??)
Bei 10 Einseitige Disketten (Firma 3M) konnte ich 2 Stück nicht
Zweiseitig formatieren.(BETA-Disk !)

Zum Schluß möchte ich noch darauf hinweisen,daß das BETA-Disk
das empfindlichste aller Disketten Systeme ist.(Gehe von der Version
4.XX aus).Zum Teil kommt es auch von der EPROM-Version.
Bei Disketten,die ich mit dem 4.12er EPROM formatiere,habe ich
weniger Probleme als beim 4.09er EPROM.Bei allen NO-NAME-Disketten
hatte ich auch meine Probleme.Inzwischen (bis auf 4 Stück --->
Kuttereimer !) verwende ich alle No-Name-Disketten auf dem Atari.
Sogar ohne Probleme !

Mit freundlichen Grüßen

Richard

P.S. Verkaufe einen gut erhaltenen 48k Spectrum (Gummitastatur)
für 100 DM. (ohne Netzteil.
Gibt es ein Programm,das aus BASIC Texte (Spectrum)
daraus ASCII genormte CODE-File umwandelt ?? Speziell
für den Atari ???

Karl-Heinz Meander, Am Schloßberg 19, 8431 Hohenfels

Hallo Spectrumfreunde!

Fast jeder Spectrum-User besitzt sicherlich das Wordmaster Programm-Paket daß unbeschreiblich viele Möglichkeiten den Spectrum ernsthaft einzusetzen bietet. Es wird sehr viel mit diesem Meisterstück gearbeitet und für einige ist dieses Wunderwerk etwas das man mit "Links" bedient; während andere Kollegen das Gefühl haben, das Programm liegt jenseits des eigenen Horizonts.

Wie dem auch sei, gewundert hat mich bis jetzt nur, daß noch niemand den Headliner!-BUG entdeckt hat - oder etwa doch?

Der "Headliner!-BUG" ist ein Fehlerchen das man eigentlich nur entdeckt, wenn man sich sehr intensiv mit Wordmaster bzw. mit dem Extension-File Headliner! beschäftigt und tritt dann in Erscheinung, wenn während der Darstellung eines Fonts im ITALIC-Mode ein anderer FNT6 Zeichensatz angewählt wird. Es erscheint wie gewohnt der Prompt "FONT?" und wenn nun der gewünschte Name eingetastet wird, so geschieht es, daß sich nach dem dritten Buchstaben des File-Namens nichts mehr bewegt!

Man kann weder mit DELETE zurück, noch etwas anderes tun als den Computer zu re-setten und all die bisherige, mühevolle Arbeit war vergebens. Aus diesem Dilemma herauszukommen ist - wenn man weiß daß der Bug existiert - eigentlich leicht; ändert aber nichts an der Tatsache, daß der Fehler existiert.

Bei der ersten Konfrontation mit besagtem Umstand wurde alles ausversucht um dem zu entgehen, und Anfangs hatte ich es als Bedienungsfehler eingestuft. Mit Tests und "Spielerei" wurde herausgefunden, daß man sich auf zwei Arten davor schützen kann.

1. Es sollte nicht vergeßen werden vor Anwahl (mit TRUE VIDEO) eines anderen Fonts - ITALICS OFF einzuschalten.

   wie es scheint die simpelste Lösung - oder . . .

2. Bei der Anwahl eines anderen Zeichensatzes (FNT6), das ganze damit zu umgehen, indem nur der erste Buchstabe des entsprechenden Fonts eingetastet wird.

Das heißt, arbeitet man mit Font "Stadium" und will mit "Roman" weitermachen, so genügt die Eingabe von "R" anstelle des ganzen Namens. Headliner! scheint seine Zeichensätze also eher an der FNT6-Codierung zu erkennen als am eigentlichen File-Namen.

Somit war die Geschichte erledigt und ich dachte, daß ich einen entsprechenden Hinweis im Manual wohl übersehen hatte. Erstaunlicherweise ist aber tatsächlich nichts darüber im Handbuch zu lesen.

Vor einigen Wochen erhielt ich Post von einem Freund und er wunderte sich, ob ich diesen Fehler von Headliner! schon entdeckt hätte. Daraufhin habe ich ihm die oben geschilderten Erfahrungen beschrieben und als Antwort von ihm kam, hatte ich die Gewißheit daß dies ein richtiger "BUG" ist und kein Bedienungsfehler.

Mit seiner Antwort erhielt ich eine (Mcode) Routine zum beheben dieses Fehlers und natürlich die Erlaubnis, diese Routine allen DTP-Enthusiasten zur Verfügung zu stellen. Somit ist mir durch freundliche Erlaubnis möglich einen Beitrag für das September-Info beizusteuern; der sicher jedem DTP-Nutzer sehr nützlich sein wird.

Das Problem der Auswahl eines Zeichensatzes (FNT6) während ITALICS ON geschaltet ist, wird mit folgendem 26-Byte 'Patch' behoben. Die Methode mit der Dabei vorgegangen wird, bitte genau einhalten um einer Zerstörung des Extension Files Headliner! vorzubeugen. Es ist anzuraten, das geänderte Headliner!-File zuerst einmal mit einem anderen Namen auf Diskette zu speichern - im Falle etwas 'schief' gegangen ist. Damit beugt man einem Überschreiben des Original-Files vor. PLUS D und Disciple Besitzer, können anschließend sehr leicht mit der "Rename" Funktion ihrer Interfaces den Original Namen einsetzen.

Das Ändern der aktuellen Länge eines Wordmaster-Extension-Files ist eine eher Trickreiche Prozedur und kann nicht gemacht werden, wenn das File sich im Wordmaster-File-Speicher befindet.

Deswegen muß zuerst Wordmaster mit der Funktion Symbol Shift/E verlassen werden; um nun mit dem direkten Befehl LOAD "Headliner!" CODE 24734, das Headliner-File zu laden. Wichtig - bitte jetzt NICHT Wordmaster mit RUN starten - erst wenn das geänderte Headliner! File gerettet ist!!

Nun von BASIC aus folgende POKEs eingeben . . .

24758,49	28827,250	28836,108
24759,49	28828,54	28837,33
24760,48	28829,24	28838,180
24763,13	28830,33	28839,250
24764,16	28831,165	28840,54
24782,153	28832,112	28841,40
24783,112	28833,229	28842,201
28825,33	28834,195	28843,128
28826,180	28835,97	

und mit den oben beschriebenen Vorsichtsmaßnahmen als "Headliner" CODE 24734,4110 zurück auf das Speichermedium saven. Tape-User sollten jetzt nicht den Code direkt auf Band saven; wegen der speziellen Form in der Wordmaster seine Files lädt. Das Saven des geänderten Headliner! Files; sollten User die mit der Cassettenversion von Wordmaster arbeiten mit dem File Handling Menü bewerkstelligen.

Es sei noch darauf hingewiesen, daß man unter allen Umständen darauf achtet eine Sicherheitskopie des Headliner!-Originals auf einer sicheren Diskette, Microdrive oder Band zu haben.

Desweiteren sollte man nie das einzige Original dieses Headliners zum Ändern benutzen, sondern eine Sicherheitskopie.

Es erhebt sich nun noch die Frage - war's das schon? - und man könnte im Prinzip diese Frage bejahen. Aber ... und hier muß noch ein wenig mehr in's Detail gegangen werden.

Im Grunde ist es so, daß man dem Headliner!-BUG mit einem simplen POKE Befehl begegnen könnte und kann. Unglücklicherweise aber bringt dieser POKE Probleme mit sich, wenn der Headliner verlassen und mit Wordmaster alleine weiter gearbeitet wird. Dieser Poke-Befehl sieht folgendermaßen aus: POKE 64180,24. Wer es ausversuchen will, der sei dazu aufgefordert.

Dieser Poke-Befehl ändert eine JR Z - in eine JR Instruktion. Die Maschinencode Routine oben macht also prinzipiell nichts anderes, als das sie diesen POKE 64180 bewerkstelligt. Wird der Headliner! mit dem Befehl 'QUIT' verlassen, wird von eben dieser Routine der Originalwert der Adresse 64180 zurückgeschrieben. Dieser Wert ist übrigens im Original "40".

Was passiert aber, wenn es irgendeine Fehlerunterbrechung im Programmablauf gibt? Nehmen wir an, eine Meldung "File not found" während einer Discoperation. Es wäre jetzt ein wenig problematisch, da ja an Adresse 64180 der veränderte Wert 24 anstelle von 40 steht; weil es uns in diesem Fall (Fehlermeldung wegen File not found), nicht möglich war das Extension-File mit QUIT zu verlassen. Jedoch auch hier kann man eigentlich ganz elegant dieses Problem lösen: Ein POKE 64180,40 in Zeile 10 noch vor dem USR-Aufruf eingesetzt nimmt Rücksicht darauf, und alle Werte sind wie im Original, wenn Wordmaster nach einer Fehlermeldung mit RUN neu gestartet wird.

Viel Spaß und Erfolg mit dem Bug-freien Headliner!

(Dedicated to great wondrous spirit who sparked it off)

Suche dringend Schaltplan
für den SPectrum 48 K Issue 2

G. Laupichler, Werninghoker Str. 47
4441 Wettringen